no.100
昭和53年 7/15
GAME MACHINE
Semi-monthly Publication; JULY 15,1978
AMUSEMENT PRESS

発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　〒530　☎06(314)0309
郵便振替 大阪307852　年間購読料(送料共)7,200円

暑中御見舞号

100号

論潮

本紙一〇〇号に

本紙も一〇〇号になり、これはご愛読者各位、関係者各位のご厚情のたまものであり、深く感謝いたしますとともに、本紙の由来と今後の方針について以下に述べたいと考えます。

＊　＊　＊

本紙は昭和四十九年八月十日付で創刊号を発行し現在に至っておりますが、創刊当時の発行状態は今から見ますと望ましいものでなく、そういう段階から現在の段階へと到達すること自体、非常に難しいものがあったことは否定できません。

元来、定期的刊行物というものはひとつのパターン（定型）で自らを規定し、そこにまた発行所の考えなり性格が厳然として現われてくるものであります。しかも本紙はアミューズメント業界での業界新聞という未踏の分野で、そのあるべきパターンを模索し続けてきました。

その間、業界では、メダルゲームでブームという状態からさらに大量の違法営業へと流れる者たちが出るなど異常な状態が続き、一方、ショッピングセンターを含め各種ロケーションが増加し、ゲーム機、アミューズメントマシンの品質が高速度で発展していくなどの発展過程が見受けられました。これらの特徴は、なにもこの業界すべてを語るものではありませんが、業界にとっていわば破壊しようとするものと建設しようとするものとの対比、格闘と見ることができると思われます。

こうした業界を前進させるものと後退させるものの対立は、程度の差こそあれ、どの時点でも見受けられることで、その渦中にあって新聞としての形を貫くにはどうしたらよいのか、と途方に暮れる場面も少なくありませんでした。ことに、創刊当時しばらくの間は、本紙内部ですでに困難が横たわっているという状態であったため、それ以後の新聞までもが誤解されるということがありました。

しかし今では現在の紙面をご覧下されればおわかりのとおり、編集・発行方針が安定した形で実現し、業界全般に必要な情報をコンスタントに提供しうるものへとなってきています。もちろんかく申し上げるに至るまでは流汗淋漓の思いをすることしばしばで、多くの方がたの暖かい助言や援助のおかげがあったればこそ、今日に至ったわけであります。

皆様のおかげで

こうして一応所期の水準に達したいま、現状をふりかえって見たとき、すでに広範囲にわたる彪大な読者に対し、さらに広範囲でキメ細かい取材活動、情報提供の必要に迫られております。そういう声はこれからますます強くなってくるでしょうが、本紙では紙面で実際にお応えする以外ありません。

とは申せ、当業界がはらむ問題は数多く、しかもそれぞれが困難な様相を呈しております。そういった諸問題に対し、良心ある業界人のみなさまが解決に当るさいに、要を得たニュース伝達に努める覚悟でありますが、なにぶん新規参入が容易なゲーム機業界では、電取法問題ひとつをとりあげてもそうですが、機械の取扱いについての注意事項が怠そかになる傾向が強いことなど、十分なご理解を得るには必要なことがなお多く、広い層にわたって親しめる紙面づくりをも考慮せねばなりません。しかも、自分の利益のみ追求し業界を後退させてもよい、という悪しき傾向は、決してなくなってはおらず、そういう傾向を是正する努力をやすむわけにはいきません。

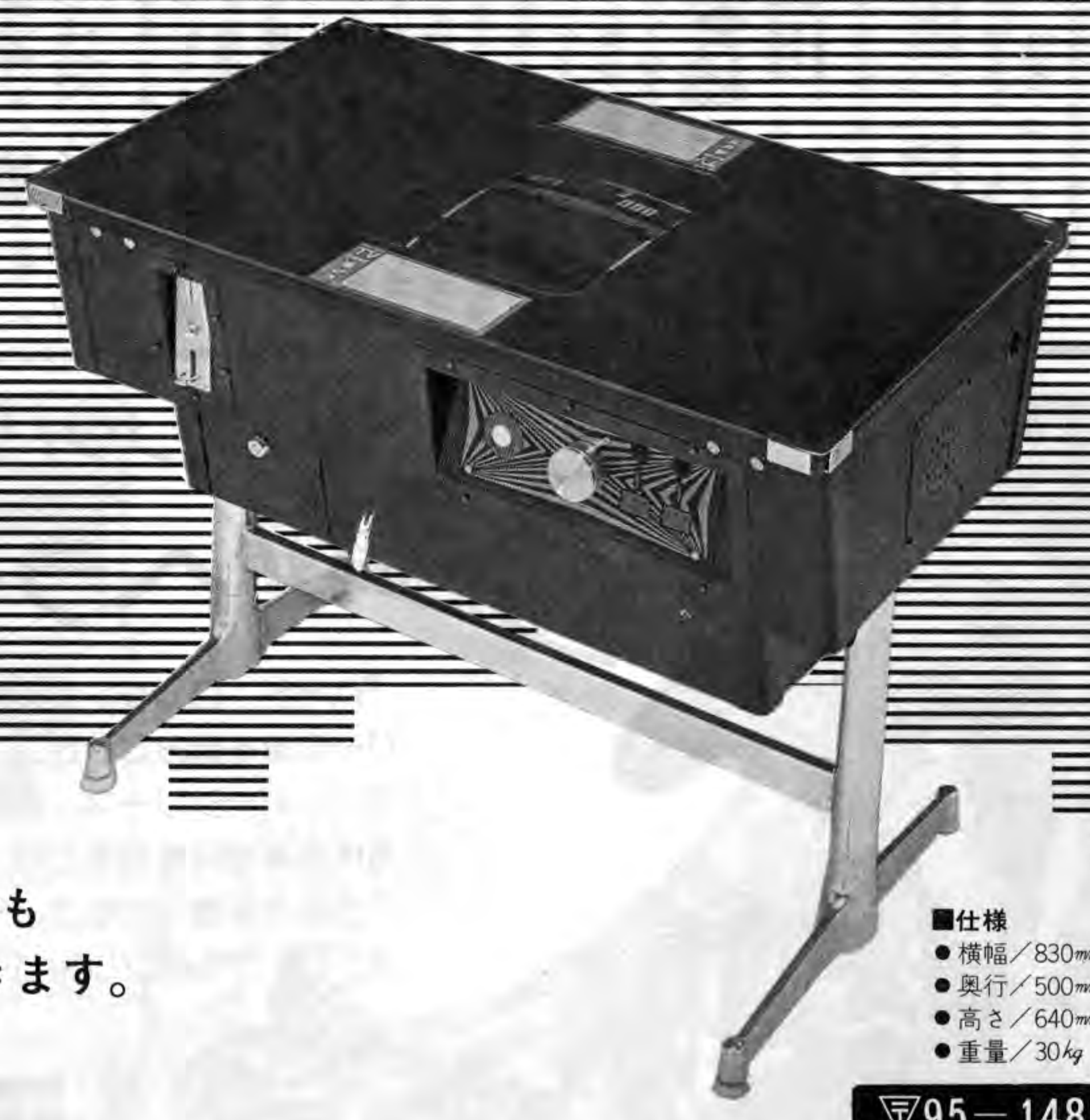
ところで私どもの業界は、本紙の歩みもそうですが、ここ数年間飛躍的な発展を遂げてきております。それは機械の水準を見てもそうですし、ロケーションの水準を見てもはっきり現われてきていることがであります。その上でしかも強調しなければならないのは、おそらく業界内で活躍されている人たちが、機械やロケーションにも劣らず優秀な水準へと進みつつあることでしょう。

私どもの業界は他業界と比較して、その本格的な成長をみた場合、いかにも若く、いかにも未熟な感じと受けとめられてきました。それは業界での組織化が完成に至っていないと指摘されるように、いかにも脆弱というふうに見られてきたことと軌を一にしています。そういう点からして、現在そして今後、高い水準で大勢の優秀な人たちが活躍していくことが、まさに業界の明るい将来を約束していると言えるでしょう。

今後もエリを正し

正しい発展を、と本紙では繰り返しキャンペーンを実施していますが、当業界の状況は以前とは比較にならないほど、重みを増し、社会的責任がかかってきております。

今後とも各方面からの声をとり入れ、一辺倒でなくしかも正々堂々とした客観中立報道を肝に銘じ、より高い水準に当業界が到達できるよう、豊富な情報とともに正しい発展のキャンペーンを実施いたす所存ですが、なにぶん本紙もわずか一〇〇号であり、筆力脆弱なので、さらに今後ともみなさまがたのご助言、ご援助をお願い申し上げる次第です。

日本娯楽機械オペレーター協同組合
理事長　**内田　博**

「ゲームマシン」百号の発行おめでとうございます。オペレーターユニオンを代表して心よりお祝い申し上げます。

四年前の発刊当初の頃は、関西のメダルゲーム専門誌といった色合いが強く、屋上遊園地を主体とする我々オペレーターには馴染めなかったものですが、今では業界すべてをとらえ、内容も豊富で充実し、毎号手元に届くのが楽しみに待たれるものとなりました。これも、ひとえに赤木さんの誠実な努力と人柄によるものと思います。

また、二年前よりはユニオンの例会に必ず出席され、オペレーターの生の声を直接聞いていただいておりますが、そのような熱心な姿勢が、業界のニーズをとらえた、自由で公平な立場からのいち早い報道を可能にしているものと信じます。

今後ともホットな情報とともに、業界の正しい方向づけと、将来の発展のための問題提起を続けていただけるものと期待しております。

株式会社タイトー
常務取締役　**中西　昭雄**

発刊以来一〇〇号との由。一口で一〇〇と言っても大変な努力の軌跡と拝察し、敬意を表します。

当業界も近時同業者が急増しており、非常に注目される業界に成長してきましたが、ゲーム場は悪の温床が如き印象が未だ一部にあることも事実で、社会的には完全に認知されていない段階です。

正当に認知を受けるためにも、一社一社の真摯な姿勢が問われています。

今後益々種々の規制も厳しくなる折から、業界が一丸となって健全な発展のため、努力しなければならないと痛感する次第です。

貴社も業界紙としての役割を充分発揮され、更に飛躍されんことを切望します。

全日本遊園協会
会長　**遠藤　嘉一**

報道は迅速にして正確なることをモットーとしておりますが、AM通信社の「ゲームマシン」は、業界を代表する協会の事業活動を迅速に、且つ正確に把握して、業界の発展に意欲ある活動を続けておられることは、常々敬服しているところであります。

本紙は今号をもって通巻一〇〇号を迎えるということですが、私の記憶するところでは、昭和四十九年八月に第一号を発刊されたと思います。その後わずか数年にして、今日の基礎を築かれましたことは、社主のお人柄はもちろん、業界にかける情熱と努力の然らしむるところであり、ご同慶の至りに存じます。

今後ともなお一層のご活躍をお祈りいたします。

株式会社ナムコ
代表取締役　**中村　雅哉**

「ゲームマシン」百号発刊を心からお慶び申しあげます。

貴紙百号の歴史は、当業界にとっても、目を見張る発展と、業界人としてのモラルを鋭く世に問われる激動の五年間でありました。

貴紙が、業界百年の隆盛を想い、一貫して業界の「在るべき姿」を説き続ける『論潮』は、読者の多くに、多大の共感を呼ぶものであります。ともすれば、利潤追求を急いで社会との調和を欠く企業運動に、冷静公平な立場で打ち鳴らす警鐘の響きが、自制と修正を与える場面も少なくなかったと思います。

二百号に至る過程もまた、健筆一段と冴えわたることを念じて止みません。

株式会社シグマ
代表取締役　**真鍋　勝紀**

「ゲームマシン」一〇〇号発行おめでとうございます。

貴紙が創刊されてから今日までの四年は、まさに当業界にとって、揺籃期から成熟期へとむかうもっとも困難な時期でした。

その間において、一貫して業界の輝かしい未来と、それを成し遂げるための正しい姿勢を鼓舞し続けられたことは、まさに業界人一同、深く感謝すべきことであろうと存じます。ますます発展し続ける当業界が、方向を見失わないよう、常に啓発され続けることを期待してやみません。

今後とも、当業界における"無冠の帝王"として活躍されることをお祈りいたします。

株式会社マル三商会
代表取締役　**河合　久雄**

創刊一〇〇号おめでとうございます。

近年、アミューズメント産業界の発展は目を見張るものがあります。

石油ショックに端を発した日本経済の激動期は、低成長という言葉に象徴される段階に定着しつつあるように思われますが、そのような環境下にあって、我々の業界はまさに不況知らずで成長しつつあります。遊園地におけるコークスクリューの出現、ショッピングセンターの大型レジャーゾーンの展開、テーブルTVゲームに代表されるTVゲームの爆発的な人気化など、そのマーケットは飛躍的に拡大しております。

このような背景にあって、業界の内部に目を転じますと、いろいろな矛盾や問題点が浮き彫りにされます。たとえばメダルゲームの規制問題、電取法の事柄、オペレーター間の競合問題など、業界の将来を左右するような難関が横たわっています。

このような現状の認識に基づけば、今後の貴紙の役割は、ますます大きなものとなるでしょう。公正な報道という理念のもとで、高い次元の視野に立ったリーダーシップを期待するものです。

株式会社モリタ
代表取締役　**森田　寛正**

「ゲームマシン」一〇〇号、心からお慶び申し上げます。

日頃貴紙の当業界に対する正しい取材活動につきましては、愛読者の一人として心良く感じております。

最近では一日、十五日の発行日が楽しみにもなってきております。また広告にしましても新製品の情報が、いながらにして収集できることも大変便利だと思います。

今後とも当業界発展のため努力して下さるよう期待しております。

昭和遊園機械株式会社
代表取締役　**小島　幸也**

「ゲームマシン」百号を祝し、今後とも新聞らしい新聞としてますます意欲を強められるよう期待して、ひとつ要望したいと思います。

それは、新聞の使命ということを考えた場合にいろいろなことが言えると思いますが、この業界に関するかぎりとくに、広告を含めていいかげんな製品をとりあげることは極力避けるべきだ、ということです。

貴紙においてはそのことを考慮に入れ、ずいぶん努力しているように見えますが、中立の立場ということから逆に各方面からの言いぶんに耳を傾けねばならないとか営業面でのこと等があるとしても、業界正常化のため、この点での努力をさらに期待いたしたいと思います。

新聞を作るというプロ意識で、今後とも正しい報道を続けられることを念じてやみません。

株式会社カワクス
代表取締役　**川楠俊太郎**

一〇〇号おめでとうございます。なにかメッセージとの機会を与えていただきありがとうございます。以下感想を述べさせていただきます。

月二回の発行をまじめにやられておられる姿勢には本当にご苦労なことと思います。

時たま痛烈なAM業界に対する批判には謙虚に受けとめねばと思いながらも、「ゲームマシン」という貴紙に対して、もう少しAM業界に対する身びいきがあってもよいのではないかと思います。時には地域社会から見放されかけながらも、その枠の中でできるかぎりの知恵を絞り、子どもにまた大人にこの乾ききった社会に、ささやかな娯楽を提供している者としての希望ですが。もちろんすべてはわかってのこととは思いますが、自己批判ばかりでは前進はないように思いましたので。

貴紙の発展とAM業界の発展のために!!

株式会社ジェイ・アール・イー
代表取締役　**末佐　喜一**

一〇〇号を記念して。

昭和四十九年八月創刊号を発行された当時、全日本遊園協会の機関紙として刊行されていた「アミューズメント産業」がわれわれの意志と期待に反する、広告収入のみに走った刊行物となっていた時点であり、「ゲームマシン」の刊行を大きな希望を持って迎えたものでした。期待が大き過ぎたこともあって当初は業界紙としての魅力も薄く、一読してすぐ綴じ込んでしまう程度のものだったと記憶しているが、日を追って掘り起されて得たニュースが目につくようになり、綴じ込まれている古いものを引っぱり出してまた読むといったことが時々行なわれるようになった。

現在はよき業界紙となり、ニュースの速報にわれわれを満足させてくれている。

最後に、遊園施設（大型）についても、より以上の関心を深め、諸規則の伝達等に一層の努力を払われんことを希望する。

株式会社ベンドジャパン
代表取締役　**的場　昭一**

一〇〇号発行おめでとうございます。

貴紙の一号ごとの歩みとともに、この四年間に業界の動きは目まぐるしく変転し続けてきました。

とくに最近では、マイクロコンピューターの導入により、画期的な商品が続々と市場に現われてきています。

しかしこうした技術面での革新ぶりに対し、業界の社会的地位はまだまだ満足できるような状態ではないようです。

そういう点で、業界全体が長期的展望に立ち目先の好利に追われず社会的要求に合うものとして進んでいくためのヒントを、困難なことでしょうが、提供し続けられるよう貴紙に希望します。

今後の提案として「投書欄」を設けて、立場の異なるいろいろな意見を掲載するなど、業界のよきコミュニケーターとしての活動もあっていいと思いますので、ご一考願います。

貴紙のご発展を心よりお祈りいたします。

(株)セガ・エンタープライゼス
販売第一部長　**小形　武徳**

創刊一〇〇号おめでとうございます。

貴紙「ゲームマシン」は、メーカー、オペレーター双方の利害にとらわれることなく、大局的な見地に立った紙面づくりで、業界の健全な発展のために多大の役割を果してきたと思います。

ニュースの速報性と正確さに加えて、海外の動向や統計資料など、内容の豊富さにも感服しております。

今後とも、業界発展のためのよき指針となることを願ってやみません。

(株)マックス・ブラザーズ
代表取締役　**角野　博光**

一〇〇号おめでとうございます。

今私の手もとに一号目の貴紙がありますが、九九号目と比べると格段の差があり、大いなる努力が目に浮びます。

貴紙はすでにAM業界になくてはならない存在になっております。

いつまでも業界のニュース、コラム、広告等をいち早く載せ、いつまでも頑張って下さるよう期待いたします。

一〇〇〇号を待ちます。

アイピーエム株式会社
代表取締役　**辻本　憲三**

一〇〇号おめでとう。

アミューズメント通信社が業界初の新聞として、「ゲームマシン」を発刊して、幾多の経験を積まれ、今日一〇〇号を発行されることは非常に喜ばしいことであります。

業界において、新聞としての速報性を十分に活用し、安定した情報提供源となっていることで、私たち業者にとっては情報収集や情勢判断の大きな柱となり、メリットを与えてくれております。

今後とも、ジャーナリストとしての本分をわきまえられ、企業間の片寄ったエゴにまどわされずに、正確で公正な情報源として発展していくとともに、業界のすばらしい針路を指し示し続けられるよう、私たちは次の一〇〇〇号へと期待いたしたいと思います。

Eフリッパー採用に自信

タイトー主催「バリー・電子フリッパー技術講習」

感動与えたアメリカ方式 現場技術者に具体的説明

㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四－八六一一、コーガン社長）では、六月二日、本社六階会議室にてバリー・エレクトロニクス・フリッパーの技術講習会を開催、大成功に終り、同社では今後も開催したいとしている。

上、下の写真ともにバリー技術講習会にて

これはバリー社製フリッパーに見られるとおり、飛躍的に発展する電子回路技術の導入に、メーカーからオペレーターまで業界側がその対処を余儀なくされている現在、業界サイドから容易にとりくめるようにする目的で開かれたもの。

講師はバリー本社のマーケティング・フィールド・マネージャーであるバーナード・パワー氏で、適切な通訳を介し、きわめて具体的な講義を披露した。また受講者は九十九名、この講習は午前九時から午後六時半までと長時間にわたったにもかかわらず、終始熱心な姿勢で聴講、並ならぬ意欲を示した。

講座の内容は、バリー社最新フリッパー「モナリザ」4Pを一台前にし、エイド（テスターの一種）とマニュアルブックを操りながら、電子回路フリッパーのいろいろなトラブルに対処する方法を具体的に示していく、というもの。あくまでも実地でどうやればよいか、従来のオペレーターがすぐにでもとりくめるよう配慮している点が特徴的であった。

ここ数年アメリカではフリッパーの電子回路化がかなり進行してきており、電気メカからの切り替えに際してどうしたらよいかを、まさにアメリカ式にとらえ示したもので、この点からも画期的なやりかたを示したと言える。

受講したオペレーターの技術者たちは「実際に役立つ講義で、電子回路フリッパーに自信が湧いてきた。これを機にさらに勉強を深めたい」と語っている。

ナムコ・アメリカ設立

現地副社長にブターニ氏就任

NAMCO

㈱ナムコ（本社＝東京都大田区多摩川二の八の五、☎七五九－一三二一、中村雅哉社長）では七月中旬、米国で「ナムコ・アメリカ・INC」を設立、発足させる。

これは同社の米国における拠点となるもので、同社製品の米国での販売サービス、情報収集、アタリ社とのさらに密着した連けいなどが設立の目的とされている。

所在地は南サンフランシスコで、役員構成は次のとおり。会長＝中村雅哉氏、社長＝中島英行氏、販売担当副社長＝サティッシュ・ブターニ氏。

なおブターニ副社長は、「ゲームツリー」のメーカーとして知られているPSE（プロジェクト・サポート・エンジニアリング）社のマーケティング副社長をさきほどまで勤めていた敏腕家であり、その活躍が期待できる。

名古屋ヤングパワー

JOU6月ゴルフで気勢上げる

JOUゴルフ（6月）で優勝した足立氏㊧、と松本氏

JOUゴルフ会（河合久雄会長）では六月十五日、沼津市にある愛鷹六〇〇カントリークラブにてコンペを開催、足立剛造氏（有エムケイ）が優勝し、二位に松本昭夫氏（有タイガーレジャー）、三位に内田博氏（㈱友栄）が入賞した。

同会では今後とも隔月のコンペを開く予定で、さらに充実させていきたいと、河合会長はうれしそうに語っている。

▽マーク表示を厳守しよう

電気乗物、電気遊戯機は電気用品取締法の甲種電気用品として、同法第18条、第23条により必ず型式認可（▽マーク）を受け、同法第25条の省令で定められた方式により表示しなければなりません。正しい電気用品取扱いのため同法を厳守しましょう。詳しくは全日本遊園協会（JAA）までお問合せ下さい。

JAA会員　アミューズメント通信社

新鋭グランプリ・フォー

今年のセガ社新作展

上段、中段の写真は東京会場にて

ローゼン社長

ブラウ副社長

下の写真は大阪会場のもよう

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二－三一七一、ローゼン社長）恒例の新製品発表会は東京、大阪会場ともに招待客を大勢集め、熱気に満ちた催しとなった。

「スターシップ」で 映画とタイアップ

例年より時期が少し遅くなったが、ことしはローゼン社長も出席、東京会場は六月二十七日、ホテルパシフィックで、大阪会場は三十日、ロイヤルホテルでの恒例の催し。それぞれに全国各地から有力業者が参集し、新製品発表会は盛り上がった。

展示会場には、今回発表のメインとなる四人用メダルゲーム機「グランプリ・フォー」を中央に、新作TVゲーム機、フリッパー、ロックオーラ社製最新ジューク「四七四」、TV大型画面プロジェクト「セガビジョン」が配置された。

「グランプリフォー」はミニチュア・レーサーカーを走らせ、一定タイム内に一定コースを指定回数走り切るとメダルがペイアウトされるもの。ハーネスレースと同程度の大きさで、コースをはずれた事故車を救うための救援車のしぐさが傑作。コース中には鉄道踏切などがあり、全般に凝っているが、すべて電気メカによるとされている。

TVゲーム機では、同社が大きな期待をかけている宇宙ゲーム「スペース・シップ」、同社新開発の基地攻撃ゲーム「シークレットベース」、ドライブものの「トッププランナー」、「プロレーサー」など。フリッパーでは同社CPUシリーズ最新作「ノックアウトプロ」、ウィリアムズ社新型「ラッキーセブン」、「ホットチップ」、スターン社製「スティングレイ」などが注目されるところ。

なおテーブル型は同社のTVゲーム機「スーパーボールTII」のみの展示となった。また同社製四人用ガンゲーム機「アマゾニアン」は、徹底改善が施されたことが強調されていた。

六時からのレセプションでは、ドウエン・ブラウ副社長が挨拶（篠原部長が日本語訳）に立ち、映画「スターウォーズ」公開と同時発売される同社「スペースシップ」への期待を語るとともに、発表会展示品の紹介を行なった。うちとくに注目されるのは、欧米フリッパーの輸入動向で、ウィリアムズ社はもとより、新しく米国スターン社、スペインのインターフリップ社の代理店として供給に応じることを明らかにしている。

またレセプション会社では特賞「セガビジョン」一台、入賞「スターウォーズ」観賞券十組を賞品とする抽選会があり、東京会場では㈱東海アミューズメントの佐藤氏に、また大阪会場ではタイコー物産㈱の名久井氏に「セガビジョン」が贈呈され会場は湧いた。

ゲーム場での非行化防止策

福井で関係者が申し合わせ

この春、福井県内のゲーム場での少年非行化を防止するため、県警本部福井署と業者が参まって懇談会を発足させている。

第一回は二月十八日、福井市の中央公民館に関係者らが参まり、福井署による実態調査の結果に基づき、次の非行化防止策を申し合わせた。

①ゲーム場には責任者を置き、場内を管理する、②ゲーム場が健全娯楽の場となるよう遊戯機の改善を加える、③大人と子どもが併用するゲーム場は、遊戯方法やサービスを工夫し、子どもに悪影響を及ぼさないようにする、④子どもが乱費したり高額紙幣を両替しようとしたり、またひんぱんにゲーム場に出入りしたりする場合、ゲーム場の責任者は注意するなど。

福井市内にある二十一カ所のゲーム場のうち十カ所が無人化で二十四時間営業していることとか、市の愛護センターの補導員が昨年一年間ゲーム場で補導した少年の数が八百三十九人と、全補導人数の三一％を占めていることから対策の必要に迫られ、実例に基づいた具体的な申し合せがなされたもので、今後も懇談会形式で続けられるもよう。

加藤鈑金「零戦」修復を完成

33年前の塔乗員も出現、大きな話題に

加藤鈑金工業(本社=大阪府茨木市沢良宣西一の二の十一、☎〇七二六ー三五ー一八八六、加藤繁一社長)が、日本に残存する唯一の「零戦」の修復に全力をあげていたが、六月六日ついに完成し、京都嵐山美術館(新藤源吾館長)でその見事な姿を見せている。

修理のニュースは本紙(第96号)でとりあげたほか、「週刊新潮」ほかで大々的に伝えられ、その効あってか、同機が琵琶湖に不時着したときの塔乗員が三十三年ぶりに名乗りをあげるなどで、さらに話題は大きくなった。

また、幻の特殊潜航艇と呼ばれる「海竜」が五月二十七日、熱海沖から引揚げられ、さきほどの「零戦」同様に京都嵐山美術館が保存することになり、またしても高度な鈑金技術が発揮されそうと加藤鈑金工業では意欲を燃している。

上の写真は完成した「零戦」左は修復中（5月）の加藤社長

横浜にサービスC
ナムコ、七月一日にオープン

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)ではこのほど「横浜サービスセンター」を開設、七月一日関係者が参集して開所式を催した。

同センターは千三百平方㍍の敷地、二階建で延千五百平方㍍の広さをもち、営業面でのアフターサービス機能を高めることを目的にしたもので、流通面で偉力を発揮すると見られている。

所在地は次のとおりでタイトー横浜工場のすぐ近くとなっている。

㈱ナムコ・横浜サービスセンター=横浜市港北区樽町五一五、☎(〇四五)五四三ー六七〇一。

西日本もブームの波
長島、奈良でコークスクリュー

長島温泉で七月二日、ついに西日本初の大型遊園機械「コークスクリュー」が運転開始。続いて二十二日に奈良ドリームランドで同機の運転が始まる。

いずれも米国アロー社と技術提携したミゼッティ工業㈱(本社東京、橋本敬造社長)によるもので、谷津遊園での一号機と同型。

谷津遊園ではかなりの成果をあげており、いよいよ日本も超コースター・ブーム時代に入った。

ジュークボックスによる ベストヒット10 (セガ社提供)

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	プレイバックパート2	CBSソニー	山口百恵
2	時間よ止まれ	CBSソニー	矢沢永吉
3	東京らばい	CBSソニー	中原理恵
4	時には娼婦のように	コロムビア	黒沢年男
5	ダーリング	ポリドール	沢田研二
6	宿無し	アードバーク	世良公則
7	かもめが翔んだ日	CBSソニー	渡辺真知子
8	悲しき願い	フィリップス	サンタ・エスメラルダ
9	お店ばなし	テイチク	増位山
10	かもめはかもめ	キャニオン	研ナオコ

全日本地区：6月4日～6月17日の2週間

城南エンター、「商事」と合併

㈱城南エンタープライズは城南商事を吸収合併した。

㈱城南エンタープライズ=川崎市多摩区宿河原二〇九八ー一二、☎(〇四四)九三三ー一三三八、岡部武雄社長。

新会社設立

宝和特機㈱=東京都町田市忠生一の二十九の一、☎(〇四二七)九一ー一二七七一、内山博司社長。

営業所開設

㈱共栄企画・札幌営業所=札幌市北区北三十条西九丁目、稲村ビル、☎(〇一一)七〇四ー四一五九。

事務所移転

アイピーエム㈱・中国営業所=広島市楠木町四の十七の一、☎(〇八二二)三八ー〇〇六一。

村瀬ジーエム=東京都板橋区四葉町二の一の十二、☎九三六ー六二五八。

地番表示変更

㈲レジャー産業青森=青森市篠田三の十二の二十三、☎(〇一七七)八一ー三四三六。中村幸雄社長。

アミューズメントマシン 電気用品型式認可番号表

(昭和51年4月1日～昭和52年3月31日認可分)

アミューズメント通信社編

電気乗物 (5年有効)

▽91-13838(五十一年九月十日)=宮沢国彦(長野)、一〇〇V、三〇W、定置用。

▽91-13846(九月十日)=キクチハンドメイズ工業㈱(大阪)、一〇〇V、一八〇/一七〇W、定置用。

▽91-14560(五十二年三月三日)=谷口工業㈱(大阪)、一〇〇V、四二〇W、定置用。

▽91-14654(三月二十三日)=㈱ホープ(東京)、一〇〇V、六〇W、走行用。

電気遊戯盤 (5年有効)

▽91-13204(五十一年四月八日)=新菱電機工業㈱(神奈川)、一〇〇V、五五W、ラッキーフラッグ盤。

▽91-13234(四月十二日)=高砂電機産業㈱(大阪)、一〇〇V、一二〇W、ルーレット盤。

▽91-13240(四月十六日)=㈱関西精機製作所(京都)、一〇〇V、九〇・五W、模擬操縦盤。

▽91-13302(四月二十二日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)=一〇〇V、二一〇W、コリント盤。

▽91-13312(五月六日)=辰己電子工業㈱、一〇〇V、一一五/一〇五W、ルーレット盤。

▽91-13366(五月十三日)=㈱ニシキ製作所(新潟)、一〇〇V、一七W、新幹線ゲーム盤。

▽91-13436(六月十日)=キクナ電子㈱(神奈川)、一〇〇V、七八/七五W、景品落し盤。

▽91-13460(六月十一日)=㈱いすず製作所(愛知)、一〇〇V、一〇W、パチンコ盤。

▽91-13495(六月二十二日)=パール電機㈱(神奈川)、一〇〇V、四五W、パチンコ盤。

▽91-13527(六月三十日)=㈱東亜セイコー(京都)、一〇〇V、八五/八三W、ルーレット盤。

▽91-13564(七月十三日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、一四〇W、テレビ式(テレクトラゲームス)模擬操縦盤。

▽91-13607(七月二十六日)=㈱吉山商事(兵庫)、一〇〇V、二〇W、ねずみたたき盤。

▽91-13646(八月十日)=㈲テイユー商事(東京)、一〇〇V、一〇〇W、テレビ式模擬操縦盤。

▽91-13660(八月十一日)=㈱ジーエム技術研究所(大阪)、一〇〇V、四三/三九W、ルーレット盤。

▽91-13710(八月十八日)=㈱アムコ(東京)、一〇〇V、三九/三八W、ビッグチャンス盤。

▽91-13743(八月三十日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、一〇五W、じゃんけんぽん盤。

▽91-13872(九月二十日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、四〇〇W、(アライドレジャー)模擬操縦盤。

▽91-13911(九月三十日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、一六五W、テレビ式(ミッドウェー)射的盤。

▽91-13912(九月三十日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、八〇W、テレビ式(メドウズゲームス)射的盤。

▽91-13942(九月三十日)=㈱関西精機製作所(京都)、一〇〇V、七〇W、玉揚げ盤。

▽91-13953(十月七日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、一一〇W、テレビ式射的盤。

▽91-13966(十月七日)=㈱中村製作所(東京)、一〇〇V、一〇五W、模擬操縦盤。

▽91-13967(十月七日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、一〇〇V、二一〇W、コリント盤。

▽91-13988(十月九日)=㈲北海製作所(東京)、一〇〇V、一一〇W、ルーレット盤。

▽91-14028(十月十九日)=山田通信工業㈱(神奈川)、一〇〇V、一三〇W、景品落し盤。

▽91-14032(十月十九日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、一〇〇V、一二五W、(セガサ)コリント盤。

▽91-14033(十月十九日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、一三〇W、(リセル)コリント盤。

▽91-14036(十月十九日)=㈲こまや製作所(兵庫)、一〇〇V、四一・五/三四・八W、野球盤。

▽91-14037(十月十九日)=㈱ユニバーサル(栃木)、一〇〇V、二〇〇W、競馬レース盤。

▽91-14038(十月十九日)=㈲ボナンザエンタープライゼス(神奈川)、一〇〇V、一二五W、ダイスゲーム盤。

▽91-14044(十月二十一日)=内藤一郎(埼玉)、一〇〇V、一〇W、パチンコ盤。

▽91-14047(十月二十一日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、一〇〇V、一一〇W、テレビコールキック盤。

▽91-14065(十一月四日)=高砂電器産業㈱(大阪)、一〇〇V、七五W、ルーレット盤。

▽91-14085(十一月四日)=㈱ニューギン(愛知)、一〇〇V、七W、パチンコ盤。

▽91-14110(十一月八日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、三八〇W、(モデルレーシング)模擬操縦盤。

▽91-14111(十一月十一日)=㈲こまや製作所(兵庫)、一〇〇V、六〇W、パチンコ盤。

▽91-14129(十一月十一日)=コナミ工業㈱(大阪)、一〇〇V、四五W、ルーレット盤。

▽91-14135(十一月十七日)=土井清二(東京)、一〇〇V、一一W、コインペット盤。

▽91-14152(十一月十八日)=㈱バリージャパン(東京)、一〇V、一二〇W、(ミッドウェー)テレビツェンティワン盤。

▽91-14153(十一月十九日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、二一五W、テレビ競馬レース盤。

▽91-14203(十二月二日)=㈱さとみ(東京)、一〇〇V、一二W、グランプリ盤。

▽91-14219(十二月三日)=㈲こまや製作所(兵庫)、一〇〇V五〇W、模擬操縦盤。

▽91-14232(十二月三日)=任天堂㈱(京都)、一〇〇V、三一〇W、射的盤。

▽91-14237(十二月六日)=京楽産業㈱(愛知)、一〇〇V、一五W、パチンコ盤。

▽91-14238(十二月六日)=京楽産業㈱(愛知)、一〇〇V、一五W、パチンコ盤。

▽91-14262(十二月十七日)=三共精機㈱(東京)、一〇〇V、一〇〇W、射的盤。

▽91-14275(十二月十七日)=㈱松村製作所(山形)、一〇〇V、一〇五W、マージャンパイセッター盤。

▽91-14279(十二月十七日)=㈱ウコーコーポレーション(東京)、一〇〇V、四〇W、ルーレット盤。

▽91-14310(十二月二十三日)=㈱タイトー(東京)、一〇〇V、一五〇W、(エフリ・ザッカリア)コリント盤。

▽91-14367(五十二年一月十二日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、五五W、クレーン盤。

▽91-14396(一月十二日)=昭和鉄工㈱(東京)、一〇〇V、一〇W、ア・ゴーゴー盤。

▽91-14401(一月十九日)=㈱関西精機製作所(京都)、一〇〇V、七〇W、射的盤。

▽91-14410(一月十九日)=武蔵企業㈱(埼玉)、一〇〇V、五一/四二W、ビッグクライマー盤。

▽91-14456(二月三日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、一二五W、テレビ野球盤。

▽91-14457(二月三日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、一〇五W、コリント盤。

▽91-14479(二月十日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、一〇〇V、一六〇W、コリント盤。

▽91-14494(二月十日)=㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、一〇〇V、一七〇W、コリント盤。

▽91-14529(二月十七日)=㈱ユニバーサル(栃木)、一〇〇V、二二五W、テレビビッグアンドスモール盤。

▽91-14548(二月二十五日)=㈱ユニバーサル(栃木)、一〇〇V、一二五W、テレビ射的盤。

▽91-14549(二月二十五日)=パシフィック工業㈱(東京)、一〇〇V、一五〇W、テレビ式射的盤。

▽91-14580(三月十四日)=㈱ユニバーサル(栃木)、一〇〇V、五二W、ルーレット盤。

▽91-14608(三月十六日)=新菱電機工業㈱(神奈川)、一〇〇V、二五W、アップツー盤。

▽91-14645(三月二十九日)=富士電機製造㈱(神奈川)、一〇〇V、一二五W、ダイスゲーム盤。

▽91-14684(三月二十九日)=パシフィック工業㈱(東京)、メダル落し盤。

▽91-14686(三月二十九日)=㈱ニシキ製作所(新潟)、コインロケット盤。

▽91-14688(三月二十九日)=㈱ジャトレ(東京)、一〇〇V、一〇〇W、テレビ21盤。

解説

昭和五十一年度(五十一年四月から五十二年三月)で電気用品型式認可のあった「電気乗物」四件、「電気遊戯盤」六十六件のあらましを認可番号順に配列したのが以上の一覧表である。

掲載上の都合で、①型式認可番号②認可年月日③事業者名(都道府県名)、④主な型式のうち消費電力、⑤参考となる機種名、を示したが、これでほぼどの機種が該当するかがわかるものと考えられる。

この一覧表以降(五十二年四月以後)のぶんについては順次本紙でも掲載の予定であるが、次の点は留意してほしい。

電気乗物、電気遊戯盤の認可有効期間は五年間であるということ。また今年三月実施となった法改正による「追加電気用品」は上の表の段階ではまだ実施されていないこと。製造ないし輸入を行なう「事業者」の名前は当時のもので、また製造部門が別会社(例—タイトーとパシフィック工業など)になっている場合もあること——などである。

定説・ピンボールの歴史

本紙一〇〇号記念として「定説・ピンボールの歴史」を披露する。これは、従来の間違った俗説をしりぞけ、各種資料に検討を加え、まとめた、本邦初の「定説」である。ピンボールの歴史はそのまま現在の業界の問題を写しだしており、大いに教訓となるところだ。（なお本紙では近く、ピンボールについて詳しくシリーズ化する予定）

ピンボールは、半世紀近い歴史をもつゲームマシンである。世界大恐慌の最中、アメリカのシカゴを中心に急速に栄え、現在アメリカ本国はもとより、ヨーロッパ、日本でも大変な人気になっている。もちろん今日に至るまで、ニューヨーク市やその他多くの都市で禁止されたり、ピンボール是非論を展開されたりした時期があり、必ずしも平穏無事な歴史を歩んできたわけではないが、正当に評価されブームをまきおこしている現在、ピンボールはすばらしいものだといえよう。ピンボールのルーツを十九世紀に人気のあった「バガテル」に求める人がいる。このゲーム機は点数が表示された穴にボールを棒でつついて入れる遊びであるが、現代のビリヤードに似ている。

もともとアーケードゲーム機は数多くあった。それらは占い判断であったり年齢当てのものであったりしたが、演芸や道化芝居と張りあうために新しい種類のゲーム機が必要とされた。

一九二〇年代、新しい機械への需要は古いバガテルタイプの復活を招き

1930年代中頃の「ペニーアーケード」

二八年、ABT社は「ビリヤード・スキル」というゲーム機を発表した。それは平らなプレイフィールドの上を鉄のボールがかけぬける最初のものだった。

一九二九年、「ウピー」というゲーム機がシカゴのミッドウェイ・パターン社から出され、これを最初のピンボール機だとする人もいるが、これもバガテルタイプのものにすぎないとすべきだろう。

この年は大恐慌のはじまった年でもあるが、その頃「ハイ・アライ」という硬貨作動式ゲーム機に魅せられた**ハリー・ウィリアムズ**（後のウィリアムズ社の設立者であり「ピンボールのエジソン」とも呼ばれる）は、そのパチンコに似たアップライト型の小さいゲーム機をロサンゼルスに持ち帰り、他のゲーム機とともに販売しはじめた。

かれは古いゲーム機のプレイフィールドの改造もしていたが、それにゴットリーブ兄弟が目をつけ、ゲーム機一台につき五〇セントの特許料をかれのデザインに対して支払うことになった。

かれが最初に手がけたものは「アドバンス」だった。これは電気的なフィーチャーは何もなかったが、プレイフィールドの枠組みが今までの木製から金属製に変り、デザインに大きな進歩がみられる。後年このゲーム機の底をたたきながらボールを思い通りに動かそうとしているプレイヤーをみて、ウィリアムズは思案の末、ティルトを考えついた（一九三四年）。それはバリー社の「シグナル」に最初に現れ、翌年には現在なお使われているペンドラム・ティルトを発明している。

ゴットリーブ製品をコピーしたバリー社

ゴットリーブ社の創立者**デービット・ゴットリーブ**は、今日あるピンボールに最大の貢献をした人物と言える。ミルウォーキー生れのかれは、一九二〇年代には他の野心的な若者と同様、列車に乗って町から町へ回り、けばけばしいカウボーイブーツやリボルバーを身につけ、安ホテルを泊り歩く地方巡業商人の一人だった。

ゴットリーブは最終的にシカゴへ移り、ガンゲームやその他多くのゲーム機を製造しはじめたが、一九三一年の秋、大成功をもたらした「バッフルボール」を発表する。

「バッフルボール」は一ペニーで七個のボールがセットされているもので、それは国中で大当りとなり、注文をこなすために家族総動員で工場をフル回転させ…。一番多い時で、一日四百台の「バッフルボール」を生産したこともあった。

そしてゴットリーブはアメリカ国内全土に及ぶ要望に応じて、ディストリビューターをつかうが、その中の一人が西海岸で活躍していたハリー・ウィリアムズであり、また通信販売を手がけていた**レイ・モロニー**（後のバリー社創立者）であった。

ゴットリーブは「バッフルボール」でピンボール産業の基礎を確立したが、その後の自由競争は宿命的なものだったと言える。当時乱立した会社の中で、現在生き残っているのはごくわずかであるが、ゴットリーブ社の宿敵といえるバリー社の出現は、ピンボール史上決定的だった。

レイ・モロニーは故郷のクリーブランドの製鋼工場で働いていたが、テキサス、オクラホマ、カリフォルニアと各地方へ出稼ぎに行った後シカゴに落ち着き、ゴットリーブ社製品や他のゲーム機のディストリビューターの仕事をはじめた。この時、機械の人気にその製造が追いつかず、機械を

1931年に発売され、ピンボールの爆発的ブームの発端となったゴットリーブ社の「バッフルボール」

十分手に入れることができなかったため、モロニーは自分でゲーム機を製造することに決める。それが一九三二年に作られた「バリーフー」である。この名前は当時の風刺雑誌にちなんで命名され、「バリーフー」は大ヒットし、現在の有名なバリー社が生れた。

何でもやってみようとするタイプの人間であるバリー社のモロニーと、保守的タイプのゴットリーブのそれぞれの個性は、今なお製造されているゲーム機に特徴として残っている。

「バリーフー」の全国的な成功で、バリー社は次々に新製品を発表した。ピンボールは国民的な大流行となり、大恐慌のため倒産したメーカーも再び仕事に戻り、今度はピンボール機を作りはじめた。またプレイヤーのほうは、ピンボールで失業のうさ晴らしをしていた。

ウィリアムズ氏の生き方はまるで〝花神〟

メーカー同志の競争は毎年ますます激しいものになり、新しいデザインはすぐ模倣された。また今まで他のゲーム機専門メーカーだったところも、ピンボール機を製造するようになっていた。

まずシカゴコイン社は一九三二年サム・ギンズバーグによって設立され、三四年以後次々とピンボール機を手がけていた。シカゴのエグズィビット・サプライ社は一九〇一年以来アーケードゲーム機を製造していたが、三〇年代にピンボールをつくりはじめ、「ゴールデン・ゲイト」「ドロップ・キック」等の機械でメーカー内の競争をより激しいものにした。

同様にシカゴのミルズ・ノベリティ社も従来のスロットマシン製造からピンボールに乗りこんできたが、成功には至らなかった。

もう一人のシカゴ市民デビット・ロックオーラは、一九三二年「ジャッグル・ボール」を出した後、翌年にはメカニカルなゲーム機としては最後の「ジグソー」を発表した。この機械は成功して評判がよかった。しかし現在かれの名前は、ピンボールよりもジュークボックスの方でよく知られている。

大恐慌の最中に大ブームとなったピンボールはメカニカルな方面での可能性が限界に達しており、新しいフィーチャーが求められるようになった。そこで登場したのが、一九三三年のウィリアムズによる電気の導入である。

ウィリアムズはその頃ロサンゼルスでフレッド・マックリーンといっしょにパシフィック・アミューズメント会社を経営しており、工場の隣にはソレノイドを製造している会社があった。新しい何かを求めていたウィリアムズはソレノイドから電気の使用を思いつき、現在のキックアウトホールの原型が出来あがった。

かれはこのフィーチャーを同社の製品「コンタクト」に取りつけ、ホールにボールが入るたびにベルがなるこのゲーム機は西海岸でセンセーションをまきおこした。

より大きな前進をめざしてパシフィック・アミューズメント社を去ったウィリアムズは、その後ロサンゼルスのバリー社のディストリビューターに認められ、一九三四年かれがデザインした「シグナル」がバリー社より出されて、ウィリアムズのデザイナーとしての評判は決定的に高まった。

バリー社とウィリアムズが組んでつくった第二弾「マルティプル」は、エレクトリック・ティルトをはじめて採用した機械とされている。

ウィリアムズは後にシカゴに移り、ロックオーラ社、エグズィビット社、バリー社の仕事を手がけ、ユナイト社を経て一九四三年ウィリアムズ社を設立した。

また、一九四七年に**サム・スターン**がウィリアムズ社の共同経営者になり、五九年同社を買いとり、六四年にこれをシーバーグ社に売却した。のちスターンは七七年にシカゴコイン社を買いとり、これをスターン社と改名して現在に至っている。

でウィリアムズではと言えば、今なおカリフォルニアでピンボールのコンサルタントをしているという。

TRAFFIC
Taking in $150 to $250 per week!
A.B.T. COIN CHUTE
From every section of the country come reports of TRAFFICS taking in all the way from $100 to $250 a week!
Get your share! Rush your order today to your nearest jobber!
CHECK these great MONEY-MAKING FEATURES!
What a set-up! Model A TRAFFIC can be operated as PAYOUT or TICKET game, depending on temporary territorial conditions! Change made in 3 minutes! When operated as Ticket game, player automatically receives Tickets good for Free Games --- and coins of equal value drop into Payout box. Merchant simply unlocks payout door and pays himself back for all Tickets redeemed. No time wasted counting Tickets! No cash tied up in awards!
BALLY MANUFACTURING CO.
2644 BELMONT AVENUE　CHICAGO, ILLINOIS
JOHN A. FITZGIBBONS — Eastern Factory Representative
453 W. 47th St., New York, N. Y.

バリー社「トラフィック」（1935年）は①切符②硬貨のペイアウトマシンと③ペイアウトなしの3種あり、写真はチケットを払い出すもの。

昔も今も——。ペイアウト導入でピンチに

一九三三年はピンボール史上、電気の導入以外の他の理由——つまりペイアウトの出現でも重要な年といえる。

この業界はお互いの競争が一層激しくなり、また他の硬貨作動式ゲーム機やスロットマシンとのきびしい競争に立ち向わなければならなかった。

スロットマシンは一九三〇年代初期、多くの州でまだ法律上許されており、数分間の楽しみ以上に現金を提供していた。人びとにとって、ピンボールで遊びながら悩みを忘れることは確かに楽しいことだったが、お金を稼ぐことはそれ以上にすてきなことだった。

一九三三年バリー社からでた「ロケット」は、最初の自動ペイアウト式ピンボール機だった。これはある一定得点に達したり、あるいはスペシャルターゲットにあたるとゲーム機が自動的に現金を支払うのである。

「ロケット」の登場まで、ピンボールは楽しさだけを売る新しいタイプのゲーム機だった。そのためギャンブルを取締る法的な規制からも自由であった。しかし、ペイアウトについて業界内の人々は楽観的な考えをもっており、レイ・モロニーはペイアウトを将来性があると信じたのである。

バリー社は次々とペイアウトのゲーム機を製造し、他の多くの会社もそれに追随した。しかし、ゴットリーブ社だけはペイアウトを短期間試みただけで、すぐ以前のピンボールに戻った。「父は決してペイアウトを好まなかった」と、息子の**アルビン・ゴットリーブ**は述べている。ゴットリーブ社の良識は、結局ピンボール産業を破滅から救った。というのは、ペイアウトは最終的に業界に貢献するよりも、むしろ害を及ぼしたからである。

スロットマシンと同様にペイアウトするピンボールは、人びとの反感をかうようになった。オペレーターは新聞で罪人のように扱われ、プレイヤーのイメージは、働かずしてお金を稼ごうとする堕落した人間と同一視されるようになった。そしてメーカーはアル・カポネ、ボニー&クライドなどと同じカテゴリーにいれられてしまったのである。

業界の人びとは、その反感がすぐに消え去るものと信じて頭を低くし、批判に対しても無言でいた。しかし、人びとの憤りはおさまるどころかますます激しくなり、ピンボール禁止の法案が州議会に持ちこまれたり、市民団体が反対をとなえたりするようになった。ピンボールは人びとにとって堕落を意味するようになったのである。

一方、これらの寒々とした雰囲気にもかかわらず、ピンボール産業は伸び続けた。小さな会社や競争に追いつけぬ会社はつぶれたり、大会社に吸収された。そして、ウィ

次ページに続く

リアムズの開発した電気の導入は、広く採用された。一九三五年から三九年にわたって、電気の技術は他のアーケードゲーム機にも応用され、ピンボールは独自の発展をとげた。

なかでも重要なものはバックガラスのカラー化である。明るくカラフルなバックガラスは話題を集め、大成功だった。これはピンボールのファンを増大させ、メーカーは今までの小さな工場から大きな工場に移り、フル回転でピンボールを製造した。

しかしすべてのメーカーが好調だというわけではなく、ロックオーラ社はピンボールから脱け出しジュークボックスに転身した。ミルズ・ノベリティ社は破産し、ペイス社は消滅した。その中でレイ・モロニーのバリー社は余裕を持ち続けていた。

原因はその考え方だ。ピンボールは禁止へ

ゲームコーナーは依然として大都市では人気があり、ピンボールは相変らず街角で見受けられたが、法の規制に関して状況はますます困難なものになってきた。そして、フリープレイさえもペイアウトと同類にみられはじめた。スロットマシンにはない技術的な要素は法律によって無視された。

ピンボールの中心地であるロサンゼルスやシカゴでは、ピンボール機が違法なギャンブルマシンだとする法案が通り、一九四一年十二月、ついにニューヨーク市はピンボールを追放した。

〝ピンボール追放〟を自らキャンペーンするNY市長ラガーディア氏(1942年)

当時のニューヨーク市長ラガーディアは、同市におけるピンボールの実態を調査するために特別委員会を設けた。委員会は技術性と偶然性の比重についての判断には満足せず、社会道徳と若者の堕落を強調した。委員会の報告書は、ピンボール機がもはや娯楽用としてではなく、ギャンブルマシンとして広く使われていることを指摘している。

また同市警察部長ルイス・バレンタインは「ピンボールは未成年者にギャンブル熱をたかめることで悪影響を及ぼしており、若者を犯罪に導いている」と述べて、反対運動にますます油をそそいだ。

ニューヨーク市ピンボール業界にとっての最後の一撃は、裁判官ステファン・ジャクソン氏によって下された。かれは、「ピンボールは、ギャンブルの機会を与えることによって子供たちを非行に導いている。ギャンブルはご承知のように盗みにつながり、ピンボールはしばしば子供たちと大人の間に好ましくない組織をつくる。そして子供たちは、悪の組織を通してより凶悪な犯罪へと走っていく」と断言したのである。

ピンボールが悪いという主張についての証拠は何も存在しなかったが、そんなことは問題ではなかった。ピンボールは根絶の対象にされていた。

こうした反対運動が起ったのは、いくぶん、ペイアウト式を発売することでスロットマシンに対抗しようとしたピンボール業界にも原因があった。しかし、それにつけても法的な反応が大きすぎた。

ピンボール反対法案はすぐに市議会で受けいれられ、まもなく市内ではハンマーを片手にゲーム機をたたきつぶす市長の姿が見られるようになった。

しかし業界の人びとは市長以上に思い悩むことがあった。第二次大戦が勃発し、鉄や銅、針金が必要となったからだ。ピンボール工場はゲーム機の生産を中止し、銃やパラシュートの部品を製造する軍需工場に変った。

戦後いくつかのメーカーは廃業し、生き残ったものは苛酷な法律と人びとの不信に囲まれた。ピンボールは、まだギャンブルゲームとみなされていたのである。

戦後、フリッパー出現 全面解禁へ努力続く

戦後、ピンボールの技術性を強調するものは何か、と模索中のこの業界に一九四七年、ついにフリッパーが登場する。

ゴットリーブ社の製品「ハンプティ・ダンプティ」ではじめて出現したフリッパーは、画期的なものだった。これは、ピンボール機がギャンブルマシンではなく技術性のゲームであることを証明するために、長い間捜し求められたものだった。

しかし災難は続いた。一九五一年、フリッパーピンボールが国中でカムバック論争をまきおこしていた時、バリー社が新しいギャンブルマシン「ビンゴ」を発表したからである。これは外見がピンボールに似ており、現金を支払うか、あるいはフリープレイを提供するというもの。このバリービンゴは、またもやピンボールの技術性否定に力を貸すことになった。

世界最初のフリッパーピンボール「ハンプティ・ダンプティ」(1947年、ゴットリーブ社)

もちろんビンゴとフリッパーピンボールを区別することは簡単だったが、一九五六年の裁判でようやくはっきりした。その注目すべき判決は「ビンゴはスロットマシンの一種であり、ギャンブル法によって規制を受けるものであり、ピンボール機はギャンブルマシンと区別して、〝フリッパーゲーム〟と呼ぶべきである」というものであった。またコネチカット州のハートフォード市では、ビンゴを偶然性のゲームとして違法とするとともに、フリッパーのフリープレイを禁止した。なお現在、バリービンゴは南カリフォルニア州、テネシー州、ヨーロッパの一部分でのみ法的に許可されているだけである。

業界は以上の判決から二つの道筋を見出した。一つは、ギャンブルのカテゴリーから区別するためピンボール機にはフリッパーを取りつける必要があること。二つめは、フリープレイさえもペイアウトの一種とみなされることが明らかになったことである。

ゴットリーブ社は一九六〇年〝アッド・ア・ボール〟を考案した。これは、フリッパーの技術のすぐれた人に対してゲームを延長するシステムである。これを思いついたアルビン・ゴットリーブは「ゲームオーバーになったなら、もうボールは出てはならない。私はビンゴのエキストラ・ボールと混同させたくなかった。アッド・ア・ボールは、フリッパープレイヤーの技術向上と結びつくものだ」と述べている。一九六〇年代の後半、ピンボールは着実にカムバックしてきた。

ピンボールに関する法律は都市によって違っている。ロサンゼルスでは二〇年間の禁止のあと、一九七二年合法となった。ニューヨーク市では七六年六月一日、三十四年ぶりに禁止令が撤廃された。しかし最大の勝利は、ピンボールの本拠地シカゴで解禁となった時だった。一九七七年一月のことである。

ピンボールは今やアメリカ全土はもちろん、ソ連を含む世界中いたるところで普及している。

話題のマシン

セガ社も宇宙TVゲーム機
スペースシップ
スターン社「スティングレイ」、テーブル型「ボウル」

スティングレイ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一の二の十二、☎七四二―三一七一、ローゼン社長）から、いよいよ米国スターン社製フリッパーが発売されるとともに、同社製宇宙TVゲーム機「スペースシップ」、テーブル型TVゲーム機「スーパーボウル」が発売される。

スターン社製「スティングレイ」は2Pフリッパーで、むかしのシカゴコイン社製の段階から大きく脱皮した本格版。

フィールド左方のドロップターゲットを五個全部二度倒すとスペシャルのチャンス。フィールド上方と中央にキックアウトホールがあり、その周囲にはダブルボーナス、エキストラボールのチャンスが設けられている。

テスト機構、最高得点表示などを装備したCPUフリッパー。

定価六十六万円。

次に「スペースシップ」は、二人用の宇宙TVゲーム機で、画面内の宇宙船を操縦、ミサイルを発射して相手を撃破（バラバラになる）するもの。

ゲームの難易度は十段階になっており、だんだん複雑になるのでゲームの好きな人向きということができる。しかもゲーム途中でゲーム内容の一部を変更できるのも特徴。

一定タイム内のゲームであるが、投入硬貨枚数を増やせばタイマーは延長できる、というのも従来なかったシステムだ。

ゲーム内容には燃料、ミサイルの残数表示、緊急避難ボタン、太陽や流星などのアイデアが含まれている。

七月発売で定価七十二万円。

またテーブル型になった「スーパーボウルTII」は、TVボウリングゲーム機「スーパーボウル」のテーブル版。

親しみやすいボウリング遊び、黒を基調にした落着いたテーブルが特徴。

定価三十九万円。

スペースシップ

スーパーボウルTII

力強さが自慢
キャタピラー「アストロン」
信水

信水貿易㈱（本社＝東京都千代田区麹町一の三、山京ビル、☎二六三―五二八一、森川寿社長）から六月に新発売となった小型乗物機「スペースタンク・アストロン」。

同社キャタピラーシリーズ第一弾「ガッツタンク」につづくこの第二弾アストロンは一人用で、やはりタンクのようにキャタピラーで走行する。

大地を踏みしめるように力強く走行するので、走らせるという実感を一層強いものにしている。

前進、停止、方向転換を力強くこなすのはもちろん、坂を登るのがこたえられない楽しみだ。またタイヤを敷きつめたガタガタの不整地でも、安定した走行ぶり。

方向転換はその場で自在にできるので、狭い場所を有効に使えるし、橋などの狭い通路を使ってキャタピラーのダイゴ味にひたることもできる。

走行はフットスイッチによっており、足を離せばピタリと止るので安全。

「アストロン」は小型化したもので期待できる。

定価五十八万円。

アストロン

メダルと景品両方
レジャックの電光点滅式「ル・マン24」

レジャック㈱（本社＝大阪市淀川区西中島五の十一の十、第三中島ビル、☎三〇五―一三三一、井上昭男社長）から新発売となった「ル・マン24」。

これは十円玉とメダルの両用タイプで、メダルペイアウトはデジタルで表示され蓄積されていくもの。メダルペイアウトか景品払出しかはボタンで選択できる。景品とメダルのバランスは四段階に設定される。

遊びかたは十円玉ないしメダル投入後、登録ボタンを押したうえでスタートボタンを押すと、五列にわたって電光点滅式にレーサーカーが走る。優勝車の番号をうまく当てると、さきほどのペイアウト。

各番号は四枚まで連続投入できる。

定価三十八万円。

ル・マン24

話題のマシン

起重機式に持ち上げる
ヘリコプター
キクチハンド

ヘリコプター

キクチハンドメイズ工業㈱（本社＝大阪市平野区加美正覚寺四の七の二十、☎七九一―四五六一、菊池賢一郎社長）から新たに発売されることになった二人用乗物機「ヘリコプター」。

これは、起重機のようにヘリコプターを持ちあげるという今までにない動きをし、これが大きな特徴となっている。

また、機内は子ども二人が乗れるぐらい広く、フロントガラスが大きくて、ヘリコプターが上がると視野がいよいよ広がる、というのが子どもには受けそうである。

定価五十五万円。

ユニバーサル
「ヘラクレス」2P
本格的CPUフリッパーシリーズ発売

ユニバーサル販売㈱（本社＝東京都中央区日本橋堀留町一の十二の三、☎六六一―〇三三〇、岡田和生社長）から新発売となった、㈱ユニバーサルのフリッパーが注目されている。

量販が待たれていた第一弾「ハードロック」は2P、電子回路フリッパー。CPUを搭載しているが、点数表示はなじみやすいリング式カウンターとなっている。

バンパー、キックアウトホール、ターゲットでは電子音が鳴る。スイッチ関係は無接点を採用しているのも特徴。使用ボール数は三個に設定。すでに発売中で定価五十八万円。

次に登場するのが第二弾「ヘラクレス」で、2P、CPU搭載の電子回路フリッパー。遊び内容がいよいよ本格的になってきた。

フィールド上部のロールオーバー、中央のフラッグ、ターゲットの組合せによるボーナスフィーチャーなどと盛んにとり入れ、エキストラボールも加わった本格フリッパーである。

パーツを吟味し、デザインを研究するなど、各方面からかなりの手が加えられており、国産フリッパーとしては期待できるもの。

七月中旬発売予定で、定価も五十八万円を予定している。

ハードロック

ヘラクレス

世界一周「ルート18」
わかりやすいアーケードゲーム
こまや

㈲こまや製作所（本社＝神戸市東灘区魚崎西町四丁目二の三十五、☎（〇七八）八一一―三六六一、田中弘社長）から新発売となったアーケードゲーム機「ルート18」。

遊びかたは硬貨投入すると打球できるようになり、打った玉がそれぞれ②とか③とかマイナス②とかのところを通ることによって、上のパネルで東京からニューヨークへと電灯が進んでいくもの。うまくニューヨークまで行って、東京まで帰ってくるとリプレイ。

電子音の効果つき。シンプルでわかりやすい遊び内容なので、だれでも楽しめるのが特徴。

定価三十四万円。

ルート18

電気無用トリオ
関東娯楽から四段階パチンコ

関東娯楽工業㈱（本社＝東京都墨田区墨田二の十二の七、三浦ビル、☎六一〇―三二一一、中村哲社長）から新発売となった十円ゲーム、プライズマシンのゲーム機トリオ「宝さがし」、「出世スゴロク」、「プレジャー」。

電気を使わず、入賞したパチンコ玉の重力で景品を払い出すのがミソ。

遊びは十円玉投入して小さなパチンコプレーを行ない、それぞれ中央の入賞穴に入ると先へと進められ、四段階のセーフ穴で景品払出し。

「出世スゴロク」ならヒラ→課長→部長→社長という具合に進んでいく。「プレジャー」なら野球の状況設定。三種とも親しみやすく、だれでもできるプレー内容となっている。定価十八万五千円。

宝さがし

ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC.

ミニバルーン

ニューラッキークレーン

スーパースピードレース

カッパ退治

ゲームツリー

シュータウェイ

ノックアウト

〈セガ製〉

スペースギャンブラー

〈プレイマティック製〉

スペースクイーン

〈ソニック製〉

ブラックジャック

〈バリー製〉

TOTAL LEISURE SUPPLIER
ESCO TRADING CO., INC.
株式会社 エスコ貿易

本社
東京都港区三田3－5－16
〒108 TEL03(455)6511代

株式会社 大阪エスコ
大阪市浪速区元町4－335
〒556 TEL 06(647)4455

品川営業所
東京都品川区東品川1-32-15
(コーショービル3F)
〒140 TEL03(472)6405～6

ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC. ESCO TRADING CO. INC.

ブーム?テーブルゲーム。

1,500万人の愛好者のいるオセロゲームがテーブルゲームに仲間入り。

高さ 600m/m
奥行 500m/m
幅 800m/m
重量 30kg

- 全面強化ガラス使用でショックに強く、水やよごれもひとふきです。
- 心臓部にはマイクロコンピューターを使用し、画面は見やすいモスグリーンでゲーム展開は一目瞭然。
- ゲーム時間はデジタル表示。時間の調節も可能です。
- 操作は扱いやすいボタン方式なので、ゲームの進行はスムーズです。

〈第二次代理店募集〉

テーブルサンダーバード

テーブルスーパーブレイク

2イン1方式

7月15日
発売

テーブルシーソージャンプ

テーブルバルーン

テーブルブロック

暑中お見舞い申し上げます

（50音順）

アイ・ピー・エム株式会社
代表取締役　辻本憲三
〒580 大阪府松原市西大塚一-四-一
電話〇七二三（三六）一一七〇

アイリー関東株式会社
代表取締役　笹岡紘一
〒286 千葉県成田市不動ケ丘三七七-一
電話〇四七六（二二）三一二二

㈱ウコー・コーポレーション
代表取締役　内山光代
〒103 東京都中央区日本橋浜町二-八-十六
電話　〇三（六六八）八六五六

エース自動機株式会社
代表取締役社長　村上公伯
〒154 東京都世田谷区野沢一-二〇-十一
電話　〇三（四一〇）〇五二五

株式会社　エスコ貿易
代表取締役　中山隼雄
〒108 東京都港区三田三-五-十六
電話　〇三（四五五）六五一一

大阪パシフィックベンディング株式会社
代表取締役　古田収二
〒530 大阪市北区天満二-七-十一
電話　〇六（三五一）七九七一

加藤鈑金工業
代表者　加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一-二十一
電話〇七二六（三五）一八八六

株式会社　カワクス
代表取締役　川楠俊太郎
〒577 大阪府東大阪市川俣二-一-三四
電話　〇六（七八七）一八八一

株式会社　関西企業
代表取締役　松元哲士
〒561 大阪府豊中市名神口一-一-一
電話　〇六（八六三）七五〇〇

株式会社　関西精機製作所
代表取締役　古川謙二
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
電話〇七五（三一一）九二四五

キクチハンドメイズ工業株式会社
代表取締役　菊池賢一郎
〒547 大阪市平野区加美正覚寺四-七-一〇
電話　〇六（七九一）四五六一

有限会社　こまや製作所
代表取締役　田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎西町四-二-三五
電話　〇七八（八一一）三六六一

株式会社　サービス・ゲームス
代表取締役　森　武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三-一-二七
電話〇七八（六七一）一九〇三㈹

株式会社　三共
代表取締役　伊東芳雄
〒112 東京都文京区後楽二-四-五
電話　〇三（八一一）五八八八

株式会社　三友商事
代表取締役　川原隆則
〒816 福岡県春日市大字小倉一九四-二四
電話〇九二（五七一）七四一四

暑中お見舞い申し上げます

＊この名刺広告欄は次号に続きます。

株式会社　シグマ
代表取締役　真鍋勝紀
〒157 東京都世田谷区成城九-二-三
電話　〇三（四八四）一〇一一

株式会社　ジャトレ
代表取締役　竹内清一
〒102 東京都千代田区平河町一-四-三　平河町伏見ビル
電話　〇三（二三〇）〇六七一

昭和遊園機械株式会社
代表取締役　小島幸也
〒182 調布市若葉町二-一七-一三
電話〇三（三〇八）一五五一

新晃商事
代表者　白石俊一
〒533 大阪市東淀川区西大道町三-一三
電話　〇六（三二九）三〇二〇

株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長　D・ローゼン
〒144 東京都大田区羽田一-二-十二
電話〇三（七四二）三一七一

全国シングルロケ協議会
会長　辻本憲三
〒580 大阪府松原市西大塚一-四一-一（アイ・ピー・エム㈱内）
電話〇七二三（三六）一一七〇

泉陽興業株式会社
代表取締役社長　山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町二-一〇〇-一
電話　〇六（六三二）一〇五一

総合ユニコム株式会社
代表取締役　上林功
〒104 東京都中央区銀座一-八-十五　共同ビル
電話〇三（五六三）〇〇二五

株式会社　総商
代表取締役　木村雅三
〒470-12 豊田市枡塚西町北小畔六七-一
電話〇五六五（二一）三九二一

株式会社　タイトー
常務取締役　中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二-五-三
電話　〇三（二六四）八六一一

株式会社　太陽自動機
代表取締役　宮坂芳男
〒135 東京都江東区森下三-六-五　森下ビル
電話〇三（六三三）五四一一

玉福産業株式会社
代表取締役　橋本頼松
〒612 京都市伏見区津知橋町三七-一八
電話〇七五（六二一）七三一一

株式会社　チェスト
代表取締役　森真一
〒533 大阪市東淀川区山口町三六-一
電話　〇六（三二三）三七八八

株式会社　ツムラ
代表取締役　津村三百次
〒536 大阪市城東区諏訪二-七-三
電話　〇六（九六九）三五三一

データ・イースト株式会社
代表取締役　福田哲夫
〒160 東京都新宿区余丁町一〇九番地　高木ビル
電話　〇三（三五八）六五八一

東京パブコ株式会社
代表取締役　滝沢保博
〒153 東京都目黒区中目黒四-八-六　藤井ビル
電話〇三（七一〇）六五七一

東宝商事株式会社
代表取締役　中村欽也
〒534 大阪市都島区都島本通四-二四-一〇
電話　〇六（九二四）二〇〇〇

株式会社　ナムコ
代表取締役社長　中村雅哉
〒146 東京都大田区多摩川一-八-五
電話　〇三（七五九）一三一一

株式会社　ニチレ
代表取締役　加藤克彦
専務取締役　二渡一
〒162 東京都新宿区二十騎町五-一　コーポ神谷二〇一号
電話〇三（二六七）〇四一七
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一-二十一
電話〇七二六（三五）一八八六

日本娯楽機株式会社
代表取締役社長　遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山一-一-四
電話　〇三（四〇二）七二一一

ジュークボックス　サタデイナイト（土曜の夜）

洋書解説シリーズ

21 ロックオーラ社とピンボール機と

ロックオーラ社の創設者であり現在同社の会長であるデービット・C・ロックオーラはカナダのマニトバに生まれ、十四歳のときから職についていたが、この頃すでに硬貨作動式機械に興味を示すようになっていた。

二十三歳のとき、かれはアメリカへ入国、一九二六年には計量機の製造を始め「ロックオーラ・スケール社」を設立。製品は「ローボーイ」の愛称でよく売れたそうな。

そうしているうち三十年代に入るとピンボールが大流行の兆しを見せはじめ、かれは「ロックオーラ社」として、念願の硬貨作動マシン参入を決心。

こうして出来上ったのが「ジャグルボール」で、大成功を期待したロックオーラではあったが、かれの人生で初めての強烈な失敗という結果に終った。まったく売れない機械と債権者の冷たい眼に囲まれながらも、不屈の再出発を始め、三十年代中ごろピンボール機中堅メーカーとなっていく。

1932年ロックオーラ社最初のピンボール機「ジャグルボール」

22 画期的レコード盤選別装置を取得

12曲用
1935年「マルチセレクター」

失敗作「ジャグルボール」は三二年、翌年には「ウィング」、「ジグソー」、「ワールドシリーズ」と次々にピンボール機の傑作を作り出していく（これらの機械については次シリーズ・ピンボールで詳説の予定）。しかしこの分野では、ペイアウトするものが出はじめ、はては賭博マシンとして禁止の浮き目に会う状況へと進みつつあった。

やっとモノにしたゲーム機の状況が、ペイアウトマシンの出現で悪くなり出したころ、ロックオーラはスミスという技術者と出会うことになる。スミスはジェニングス社やミルズ社に籍を置いたことのある男で、レコード盤の選別装置をロックオーラに持ち込むことになった。それは何枚ものレコード盤から一枚引っぱり出し、演奏してから元の場所に戻すというもので、ロックオーラ社は文句なくこの権利を買いとったのである。

一九三五年、有能な技術陣を持つ同社は、十二曲用の本格ジューク「マルチ・セレクター」の量産に入った。

【今回全部でP54からP62】

23 脅える〝王者〟、参入者との抗争へ

「ロックオーラはロックオーラ（Rockola）です。ロッコー（Rocko）でもロッコラ（Rockla）でもありません。ですから私はあえてハイフンを入れRock-Olaと書くように言うのです」とはロックオーラ氏（同書より）。

この時点で同社の真の競争相手はシーバーグ社だけだった。ケープハートの牛耳るワーリッツァー社は形勢を不利と見て、ロックオーラと〝話し合おう〟というジェスチャーを示したが、有能なビジネスマンであるロックオーラはすげなく断わった。

業者の雄ワーリッツァー社はロックオーラ社に工業所有権を主張して百万ドル請求するや、ロックオーラ社は逆に二百万ドルを請求するという争いになった。結局数年後の判決でロックオーラ社は勝ったが、この争いで五十万ドルも損をしたと言われている。

スミスは同社にしばらく在籍したあと、ミルズ社に乞われて戻り、そこで必要とされた新しいレコード盤選択装置を開発、これはミルズ社の「スローン・オブ・ミュージック」、「エンプレス」（一九三九年）という本格ジュークを生み出すことになった。

AMI、シーバーグ、ミルズ、ワーリッツァーなどジュークボックスメーカーが並んだ一番あとにロックオーラは参入し、ここに当時の五大メーカーが成立したのである。

国際化したアミューズメントニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS
海外の話題

Meadow's Gypsy Juggler

ミードウズ社の1～4人用TVゲーム機「ジプシージャグラー」。画面で手品師が卵をうまく受けとるゲームで、落ちたピエロが死ぬより健康的。

米国で第二のカジノ地区
アトランチックシチーで第一号店オープン

米国ニュージャージー州のアトランチックシチーで、五月二十六日ついにカジノ（合法的とばく場）がオープンし、初日は二万人の客がつめかけるという勢いになった。

ラスベガスのあるネバダ州が今まで唯一のとばく公認州だったのが、アトランチックシチーが衰退から立ち直るため二年前の七六年十一月の住民投票でギャンブル導入を可決、とうとうことしカジノを実現し、米国のギャンブルゾーンはこれでついに二ヵ所となった。

アトランチックシチーは太平洋に面した保養地として知られ、ニューヨーク市から車で二時間半のところにある人口四万三千人の小さな町だ。しかし二十年前は七万人を越えていたほどで、このさびれる一方の町を復活させようというのが、ギャンブル導入派の言いぶんであるが、反面マフィアが大量に流れ込んだり、暴力や売春がはびこるのではないかという恐れもある。

このため州や市当局は法を整備する一方、「カジノ管理委員会」を発足させ、厳重な管理方法を実施しているもよう。たとえばカジノ運営会社の株主名簿はもとより、財政状況、従業員や取引業者の身元まで明らかにせねばならず、ひとつのホテルでカジノをオープンさせる場合の最低営業規模は五百室とされ、営業時間も土、日を除き十八時間以内と定められているほどだ。いくらなんでもラスベガスの悪いところはマネしないでおこう、というわけである。

一番手となったカジノはリゾート・インターナショナルホテルで、ルーレットなどのテーブル類百四十台、スロットマシン一千台という規模で、大々的な鳴りもの入りでまず五月二十六日にオープン、大盛況となっている。この経営者は、カリブ海諸島でカジノから観光まで手がけているコングロマリットで、七六年の住民投票で大々的なキャンペーンを展開。早くも九月にはアトランチックシチー最大の老巧ホテル「シャルフォント・ハドン（八百室）」を買いとり改造。八千人が楽しめるカジノと二千人を収容する劇場をそこに作りあげたわけである。

当然バリー社やシーバーグ社などのスロットマシンが使われることになるので、米国の業者も無関心でおれないわけだが、バリー社の場合は（本紙三月一日号で一部既報）デニスホテルを買いとり、マールボロー・ブレンハイムホテルを賃借するなど、ふたつのホテルを手に入れ、カジノ運営に積極的な意欲を見せているが、まだこの二ホテルのカジノはオープンしていない。ただ同社スロットマシンの導入が、同州同市の「カジノ管理委員会」に認められ、実現されているだけである。

なおバリー社のほかへフナー氏のプレイボーイ社や、ラスベガスで実績をもつシーザース・パレスなども同市へのカジノ進出を狙っていると伝えられており、今後アトランチックシチーはカジノオープンが相次ぎ、いよいよにぎやかな街へと変身する見込みである。

インフレで新ドル貨案
NAMA、小さな硬貨を提唱

自販関係の全米組織であるNAMA（ナショナル・オートマティック・マーチャンダイジング・アソシエーション、本部シカゴ、会長シュライバー氏）ではこのほど通貨制度に関する公的な委員会の聴問会にむけて、新ドル硬貨の提案をするべく各種の実験を試みており、実現へむけて確実に動きはじめた。

これは要するに現在の一ドル硬貨が大きすぎてほとんど流通していない（ただし、ラスベガスなどでとばく用にはよく用いられている）ため、一ドル以上の商品の販売に際して自販機側でネックになっていることからきており、もっと扱いやすく小さな硬貨を作ったらどうか、と提案しているわけである。

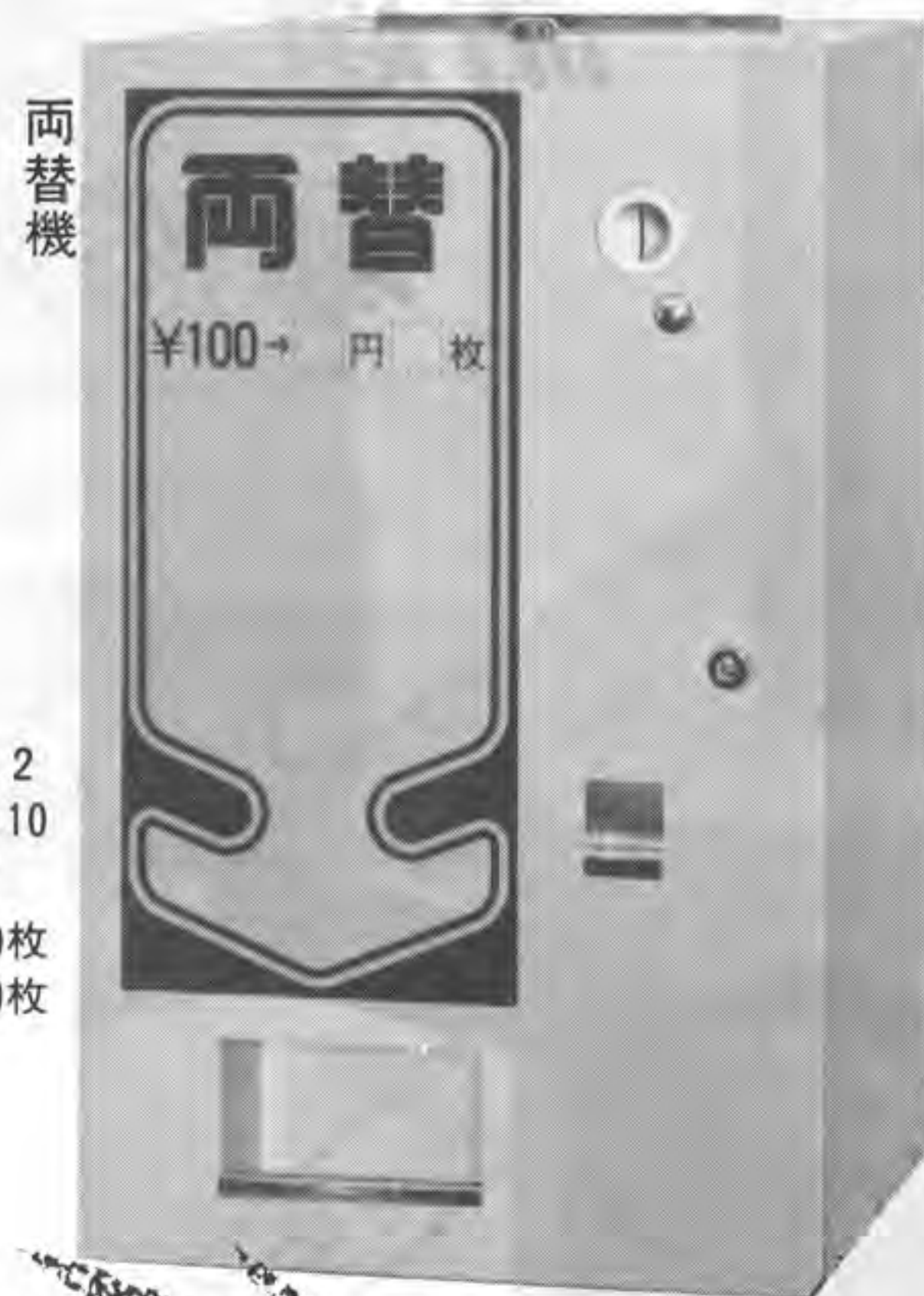
たしかに米国では一般に一セント、五セント、十セント、二十五セントが通用しているが、五十セント、一ドルの硬貨はネバダ州以外見かけられない。これではインフレについていけず、この問題はたんに自販だけでなくAM関係者も十分関係あることなのである。

BONANZA CHANGER BTC-100C BTC-100M この機能で この価格!!

ボナンザ チェンジャー

《《 マルチタイプ 》》 ¥180,000

現金横浜店頭渡(本体のみ)

両替機

省力★販売促進
増収益★売上金管理

メダル貸機

¥100→¥50×2
¥100→¥10×10
切り換え可能
50円硬貨7,000枚
10円硬貨6,000枚
収容可能

¥100→メダル
(1枚から〜10枚まで)
切り換え可能
25φ サイズメダル
5000枚収容可能

ホッパー乱雑投入式、100円硬貨連投可能
高さ550%×幅330%×奥行280%

Million Dice Double~Up

ミリオン ダイス ダブルアップ

メダルゲーム場での必需品!!

H : 30⅝"(778mm)
W : 16"(406mm)
D : 18⅝"(473mm)
Wt : 115Lbs(51.2kgs)
電源 : AC100V 50/60Hz
電力 : 101W
Ⓡ91−14645

●富士電気製造㈱三重工場にて完全製造
●一次ゲームの"当り"をさらに大小ゲームで倍々にチャレンジ!!
●1枚のメダルが最高512枚になるビッグなスリル

750,000円

世界で最っとも経験のある"アーダック"

千円札両替機

既におなじみになりました特製アーダック¥1,000紙幣両替機ADC−3000と併用して御使用になれば、売上増加、売上金管理、省力に尚一層の力を発揮いたします。

●メダルゲーム●アーケード●ゲームコーナー●自販機コーナー●ホテル●各種ロケーションなどに強力な販売必需品にうってつけです。

ADC-3000
390,000円

最もコンパクトなサイズ
高さ462%×幅408%×奥行309%

《遊び方》

①メダル投入、1枚から5枚迄投入出来ます。
②6以下、8以上、7、11、2又は12のボタンいずれか押すとサイコロは自動的に転ります。
③サイコロの出た目の合計と押したボタンの数が合えば当りです。
④当りの場合PAYOUTのボタンを押せば表示の通りの数のメダルが払い出されます。
⑤上記④の払い出しをせずに大(8以下)又は小(6以下)のボタンを押せばバイ、バイの勝負にチャレンジ出来ます。

BONANZA ENTERPRISES, LTD.
ボナンザ エンタープライゼス リミテッド
横浜市磯子区新磯子町6−6 TEL 045−752−1263〜7

芙蓉通商㈱ 札幌 (011) 822−9547
㈱エスコ貿易 東京 (03) 455−6511
ミリオントレーダース 東京 (03) 325−4112
ヒルサイドアミューズメント 横浜 (045) 662−0109
西部リース 静岡 (0542) 58−1123
名古屋ジューク 名古屋 (052) 781−6380
㈱日本商事 大阪 (06) 962−7721

TABLE TYPE UPRIGHT TYPE MICON·KIT 堂々新発売

本格的マイクロ・コンピューター採用。
"アキ"のこないテレビゲーム、遂に完成!

テーブル マイコンキット

同時発売
超小型 アップライト
マイコンキット

■仕様
横巾/810mm
奥行/520mm
高さ/650mm

定価¥395,000−

特徴
●9999点でパーフェクトです。
●壁が20回まで現われます。
●ボールの反射角度が変化します。(1ケ所にねらい打ちが困難)
●ハイスコア表示付。
●消費電力が最小でトラブル皆無。
●パーツの取換えにより各種ゲームに切換え可能です。

㈱新日本企画 東大阪市荒本北194番地 ☎(06)746−8690
(関東地区代理店)ダイサン商事 ☎(03)208−2021

J Bally テーブル型カラーTVゲーム

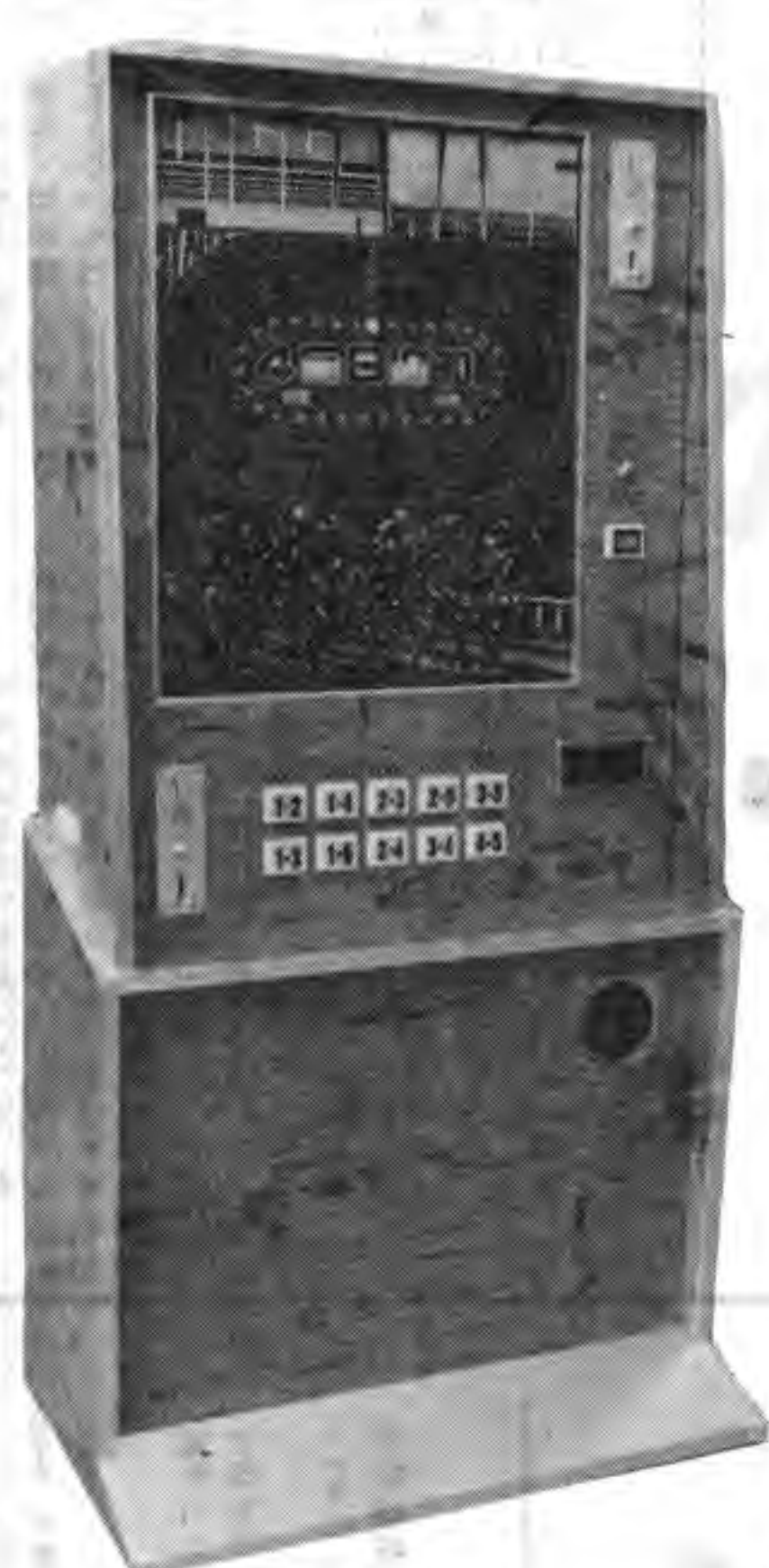
皆様のお蔭をもちまして、J Bally コスモスはただいま好評、人気上昇中!!
販売予定数達成記念セールを実施いたしております。
また、きたる7月下旬より、白・黒ブロック、シーソーゲームを発売の予定です。
ご期待下さい。

ブロック・キング
外形寸法 幅700×奥行510×高さ675%

ブロックゲーム

製造発売元
日本バーリー電子機器株式会社
ELECTRONICS COMPANY

大阪本社 大阪市阿倍野区旭町1−1−10 TEL 06 (633) 8121(代)
事業本部 大阪市東区南本町4−40−8(南楽ビル5F) TEL 06 (253) 0151(代)
東京支社 東京都豊島区東池袋3(サンシャイン60·12F)私書箱1053 TEL 03 (987) 3081(代)
名古屋支社 名古屋市中村区名駅5−3−21 TEL052 (583) 1656(代)
営業所 埼玉、三重、和歌山、京都、奈良、四国、兵庫、九州、仙台、札幌
配達センター 大阪市西成区花園北1−5−16 TEL 06 (647) 4070(代)

ピカレース　ピカデリーサーカス　ピカロット　ル・マン24

絶賛発売中　伝統美　高収益　近日発売

一貫した開発思想の結晶です

どれもが一級品!! 用途に応じてお選び下さい。

ピカデリーシングル　絶賛発売中

■共通仕様

全高 1,450mm　重量 50kg
全幅 616mm　使用電力 75W
奥行 400mm

■通産省電気用品型式認可番号

▽91- 8953　▽91-11723
▽91- 9774　▽91-14129
▽91-11085

■意匠・商標登録番号

No.52- 8710　No.52- 8711
No.52-18300　No.52-44538
No.52-15181　No.52-15182
No.52-15183　No.52-15184

スーパーデストロイヤー

特長
●障害物入りブロックアウト
●基盤交換可能
●スイッチによる3段階の切換
1. リプレイ
2. メダルペイアウト
3. リプレイ+メダルペイアウト

ガッツマン　大好調

スーパーウエポン　近日発売

新発売

レジャック株式会社
DEVELOPER OF AMUSEMENT
WHOLESALER OF MACHINERY FOR AMUSEMENT

本社／大阪市淀川区西中島5丁目11番10号
第3中島ビル9F
TEL06 (305) 1331 (代) 〒532

価値あるマシンの供給者として

コンピューターオセロ®

話題騒然!!

*祝「ゲームマシン」一〇〇号

堂々新発売!!

仕様
● 横幅/800mm
● 奥行/500mm
● 高さ/600mm
● 重さ/30kg
● 電源/AC100V 50/60Hz
● 消費電力/53W

■コンピューターが相手をする(1人用の場合)オセロゲーム。もちろん2人用で楽しめる。

■ゲーム時間デジタル制。タイムオーバーになると「100円お入れ下さい」の表示が出ます。

■全面強化ガラス採用。安全設計。

8月20日ツムラのオリジナル新製品発売予定

プロ用ブロック

いよいよ真価発揮!!
話題集中!!

一層斬新なデザインになったコンピューターマシン

TV COMPUTER DELUXE

TVコンピューター・デラックス

仕様
● 横巾/750mm
● 奥行/500mm
● 高さ/650mm
● 電源/100V

壁くずし（ブロック）の遊びに、コンピューターの力を発揮!! プロ用にいたしました

- 点数はプロ用に4ケタ表示となりました。
- その日の最高得点が画面下部に表示されております。
- なにしろプロ用!! ボールの反射角度がどんどん変化していき、やりだしたら止められないゲーム内容になっております。

株式会社ツムラ　大阪市城東区諏訪2丁目7番3号 〒536 ☎06(969)3531(代)

白男川修作（もと㈱アムコ、ダックス貿易㈱の社長）は、われわれをはじめ当業界に甚大な被害を与えて目下逃亡中ですが、所在等ご存知の方は上記まで是非ご連絡下さい。業界浄化のためになにとぞご協力下さるようお願い申し上げます。

新発売

この夏テーブルクレーン!!

**ジャンボスィング（4人用、2人用）で
実証されているエレクトロ技術の結晶**

TABLE CRANE

特徴
- ●大きな天窓で見やすい。二重構造ガラス。
- ●ガラス面より一段高くなった操作パネル。
- ●プレイ回数は電子管表示ですぐわかる。
- ●ブザーもついたチルト装置。
- ●内部には6ケタカウンター（リセットなし）
- ●金庫100円玉1,000枚納可。

寸法
長さ900㎜×幅500㎜×高さ570㎜
重量35kg

株式会社 ベンドジャパン

本　社　〒556　大阪市浪速区水崎町18番地　TEL. 06(643)3857（大代表）

沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22　沖縄県宜野湾市大山436　☎09889(7)3333
東日本支店　千葉エンタープライズ
〒276　千葉県八千代市八千代台西5-1-4　☎0474(85)3237
松山支店　ベンド松山
〒790　松山市萱町6丁目19　三好ビル　☎0899(25)1300

■当社のテレビゲーム機は全て(プレイ中でなくても)デモンストレーションとしてつねに作動しています。

テーブル・クレーン

■世界各国の銘酒（ミニボトル）をつかみ上げるスリル＆アクションのだいご味は最高。他に，アクセサリーなどあなたのお店の客層に合わせ，アイデアに富んだ景品展開も可能です。

■遊び方
100円玉またはメダルを投入し，ボタンを押してクレーンを前進横進。狙いをつけた商品をつかみましょう。お店に楽しい笑い声や，若さがはずみます。ミニクレーンは簡単な操作で誰もが楽しめる新しいタイプの娯楽マシーン。わずかなスペースの活用で思いがけない副収入が得られます。

■特長
◎総てにＩＣ基盤を使用しているため，故障及び稼動部の消耗もごくわずかです。故障した場合，技術のない人でもマシン内部の基盤交換で簡単に済みます。
◎本体をゆすったり，たたいたりするとチルトが作動して，ただちにゲーム終了となります。
◎電磁カウンターの取り付けにより1日の稼動回数(売上金額)がひと目でわかります。
◎喫茶店・スナック・バー・レストラン サウナ・麻雀荘・ドライブイン・ロッジ ホテル等に最適です。

テーブル・ブロック

■遊び方
◎1人用：2ゲーム100円
　2人用：1ゲームづつ100円
◎1人用か2人用のボタンを選んで押し，サーブボタンを押すとボールが出ます。
◎ボールをブロックに当てると得点となり2人用のときは，ブロックが入れ変わります。1回づつ交互にプレイして下さい。
◎400点以上得点するともう一度だけゲームが出来ます。

■特長
◎再プレイ仕様，点数切替付。
◎1コイン1ゲーム・1コイン2ゲーム切替付。
◎3ボール・5ボール切替付。
◎1人用・2人用ゲーム可能。

■仕様
全高/650㎜±100㎜　横巾/860㎜
奥行/560㎜　重量/32kg

タッチ・ダウン　ダブルコイン

当社オリジナル特許製品

■遊び方
◎1人用の場合，2ゲームできます。左右の投入口どちらかに100円を投入して，1人用ボタンを押して下さい。
◎2人用の場合，1人で1ゲームづつできます。左右の投入口に100円を投入して2人用ボタンを押して下さい。
◎2人用の場合，勝者側には100円玉が返却されます。但し、同点の場合のみ右側より返却されます。
◎400点以上で1度だけ再ゲームができます。

■再ゲームの遊び方
◎1人用ランプが灯いていれば，1人でプレイして下さい。2人用のランプが灯いていれば，1人用または2人用でプレイできます。

■特長
◎再プレイ仕様，点数切替付。
◎1人用または2人用ゲーム可能。
◎3ボール・5ボール切替付。
◎ボール調整2段切替付。

■仕様
全高/1,300㎜　横巾/480㎜
奥行/555㎜　重量/52kg

今，爆発的な人気で急上昇!!

NEW TYPE
UFOプレイ

■UFOの様に飛び，泳ぎ，跳ね返る。
■UFOボールになるのは，サーブ球がラケットに当ってから8往復目，または，ボールが黄色のブロックに当ってからです。
■条件調整　切替2段付。

発売元
●お問い合せ・ご注文は
株式会社日本ベンディング
大阪府池田市八王寺1丁目1の21番地
〒563　TEL 0727(52)1980〈代表〉

連続SF――㉟

希望(のぞみ)の島
―宇宙同時革命の結果―

有田佐市

エネルギー(C)

ああいうのがいいんだよな、あれでなくっちゃあのままで変らないほうがよかったのさと、宇宙新世紀人・キーに偶然ヤポンの団地の上空で擦れちがった宇宙新世紀人・ニューニューが話しかけてきた。

未開人たちの暮しかたがいいというのである。土からできたものは土に還元するようにして、最小のエネルギーしか消費しないで、つつましやかにごく静謐な状態でひっそりと自足して生きている、無理をしてまで生きのびようともしない。

朝日とともに目覚めて夕陽とともに静かに眼を閉じる。バイオリズムに狂いがないからノイローゼとかそういう類のおかしい病気には罹らない。

ホモサピエンスが自然に属していることに鈍感になり、自然のリズムからずれたリズムを自分たちの生活にもちこむようになればなるほど、もともと必要ではない余分のエネルギーが使用されなければならなくなってゆくようである。

日が昇れば活動をはじめ、日が沈めば活動をやめる、そうすれば別に照明は必要ではなく、照明に余分なエネルギーを要しない、分りきったことである。

だれか愚かな人がいて螢の光や窓の雪明りで無理に字を読んだりする。このような愚かな行為については、他のだれもがこれを無視すればそれでよかったのである。流行とはそういうものだ。一人の人が今までとは何か変ったことをはじめる。一人の人の行為だけで終ってしまえば、変った人という評価が残るだけだ、これでは流行にもまして不易にもならない。ところが、そうでない場合もある、一人が変る。続いて数人が変る。数十人が変る。数百人がこれに従う。後は脱兎のごとく怒涛をうって雪崩のように一変してしまう。最初の一人は先導獣の役割を果して得意満面、流行が成立したのだ。

ホモサピエンスにとって、エネルギーの面から考察を加えると、不幸なことには、いつも流行が成立する裏には、エネルギーの浪費がつきまとうことが多かったことである。

灯りについても、螢の光、窓の雪から、何かを燃やして明るくする、その何かが油に固定してくる、やがてガスに移り、電気というエネルギーが一世を風靡してしまう。

静かに土へ戻る

ホモサピエンスが火を使用出来るようになってもはじめのうちはこれをけっして浪費してはいなかった。寝ている間に、集団の仲間が数人他の動物に食われることはよくあった。だが、人も自然という大きな環境の中ではいつも他の生きているものを食べ続けているのだから、他の生物が人を食べなければならないのが自然な状態であり、そうでなければ、大きなエコロジーのリンクが完成しないと当時の人たちは直観で肌に感じとっていた。

イージーライダーの仲間の一人が野宿をしている夜、殺されてしまうのだが、あの時よりも未開人は静かに殺された人のことをおもっていたのかもしれない。どちらにしても未開人たちは屍はそっと静かに土の中にもどすことによって屍のエネルギーが失われないように意を注ぐぐらいの智恵はもっていた。文明人という名の野蛮人たちが屍を燃してしまうことによって地球全体から考えると二重にエネルギーの浪費をしているのとはえらい違いである。すなわち、屍を燃すために余分なエネルギーが浪費され、また燃されることによって屍がもっていたエネルギーも浪費されてしまう。

ホモサピエンスは不遜傲岸にもエコロジーのリンクから自分たちを外してしまったのだ。

自分たちを土に還さないのだけではなくて、他の生きものたちが自然に土から出て土に還っていたのを妨げることもしばしばであった。

更には、土から出たものを土に還さないのみではなく土に蓄えられてきたエネルギーの収奪をはかるようになる。石炭とか石油とかというかたちで土から一方的にエネルギーを奪い去る。これは取ってゆくだけでけっして返されないものだから有限である。

コンドルセの頃、いやそれよりもずっと後までヨーロッパを中心にして〝人類の進歩〟というテーゼはいささかの疑いをはさむこともなく信じ続けられた。

エネルギーのほうからみれば、〝人類の進歩〟というテーゼは、だいたいエネルギーの消費につながる。

エネルギーを大量につかうことがその人のあるいはその集団のその国家の威信につながる。

エネルギーを浪費せずに必要なものだけに限定して生きている人たちは、そういう生き方をしていてもエネルギーを大量につかう人たちに支配されてしまう。一度支配されると、生活をするのに最低限必要不可欠であるエネルギーまで、支配した人たちに簒奪されてしまう。今までの静謐で心豊かな状態の暮しかたが壊される。もともとはつつましやかな生活で自足してきたのだけれど、そういう生活を続けてゆくためには支配からまぬがれなければならない。他の人、他の集団によって支配されないようにするためには心ならずも大量なエネルギーを放漫に浪費しなければならない。これは〝人類の進歩〟がうんだ悪循環である。

ここまでくると、こんなにエネルギーを浪費してはならないとこれを抑制しようとしても、もはやブレーキをかけることが出来なくなる。ブレーキをかけると他の人や他の集団に支配されてしまい、なかなか人間らしい生活を送るだけのエネルギーを確保することさえ困難になってしまうのだ。

キーとニューニューはディレンマに陥った時期の地球人たちを心配げにみている。

namco
ナムコの
スーパーマシン・ラインアップ
ピンボール新時代の旗手
アタリ「ミドルアース」
アタリならではのアイデア、メカニズムがいっぱい。とてもエキサイティングなピンボールです。
ミドルアース
MIDDLE EARTH
F-1 Mach
マッハ
目もくらむ超高速の世界！
ナムコ「F－1マッハ」
世界的に高い評価を受けたナムコ「F－1」。
それをより進化させ、コンパクトにまとめたマシン、ナムコ「F-1 マッハ」。
スプリント2
ツウー
sprint 2
自分で選べる12のコース!!
BLACK 038
TIME 68
WHITE 042
EXTENDED PLAY FOR 60 POINTS
簡単な初心者コースから、入り組んだ上級者コースまで12コース、テクニックに合ったコースが選べます。
SHOOT AWAY
シュータウェイ
プロ感覚！
アダルトのガンゲーム
ナムコ「シュータウェイ」
弾を外した時のくやしさ、何度でも挑みたくなるホットなシューティングゲーム。
スーパーバグ
SUPER BUG
トリックコースをぶっ飛ばせ！
FUEL 25
SCORE 120
ハンドルさばきを堪能できるドライブゲームの正統派。ビデオならではのコースの変化が魅力！
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
本　社　〒146 東京都大田区多摩川2－8－5　TEL 03(759)2311(大代)
大阪事務所　〒556 大阪市浪速区新川3-630-3南大阪ビル TEL06(649)5311(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施